

Estocade
présente

Il est Général des



SOMMAIRE

Le Concept de <i>LÉGENDES</i>	3
Note de l'auteur	4
Qui sommes-nous ?	5
Fiches des personnages	6
L'équipe de création	17
Les artistes	17
Les techniciens/Backstage	20
Les effets visuels	21
On s'adapte à votre lieu	24
Les actions de médiations	25
Les moyens financiers	26
Nos partenaires	27

LE CONCEPT DE LÉGENDES

L'idée de *LÉGENDES* est de créer un spectacle itinérant adapté au patrimoine historique, notamment médiéval.

Le décor ainsi planté, nous y implantons le nôtre, qui s'inclut parfaitement en camouflant les effets de spectacle.

La narration peut commencer et le public familial se laisser emporter dans ce spectacle en 5 actes résumant l'histoire de la chevalerie, racontée au travers des mythes et légendes au travers de tout le Moyen-Âge. Les différents combats chorégraphiés, les effets de pyrotechnie légers, la bande son originale et l'interaction avec le public rendent la narration spectaculaire.

Ainsi la sensation d'un parc d'attraction vendéen bien connu est reproduite, en y ajoutant cependant la proximité du

public et des sources culturelles fortes, tant dans les costumes, que dans les textes de références : la mythologie scandinave, le cycle arthurien, le livre doré et bien d'autres...

LÉGENDES fait référence aux légendes, mais aussi aux épées de légendes : Balmung, Ascalon, Excalibur, Durandal... Certaines sont intangibles, d'autres nous sont parvenues, comme Joyeuse, l'épée de Charlemagne devenue celle de tous les rois de France. Une histoire pour toute la famille, qui fait appel à des valeurs humaines, dans un monde et une période compliqués. *LÉGENDES* est un peu là pour mettre du baume au cœur à bien des générations, les mettant en communication autour du rêve de la chevalerie, ses combats, ses épées et surtout ses valeurs.

Ne sachant pas trop où l'on va, *LÉGENDES* tente de nous rappeler d'où l'on vient.



NOTE DE L'AUTEUR

*Balmung... Durandal... Ascalon...
Joyeuse... Excalibur...*

Ces épées ont toutes un point commun : des héros de Légendes. Quel que soit leur mythe et ou leurs origines, leur culture, elles ont bâti des Légendes, élevé les Hommes, et rallié des peuples autour de valeurs communes: le courage, la sagesse, la tempérance, l'abnégation...

LÉGENDES parle de ces valeurs, celles des plus mythiques guerriers et des plus braves chevaliers. Ces valeurs, nous les partageons tous avec plaisir encore aujourd'hui, garçons et filles, jeunes et anciens. Les générations passent et le temps s'égrène mais demeure la mémoire de ces héros indémodables. Encore plus dans ce monde moderne ou l'information « pop », file et se consomme : **LÉGENDES** permet de se retrouver autour de notre Histoire commune, toutes générations confondues, autour de ces thèmes culturels forts que nous avons voulu populariser. Donner l'accès à cette culture nous tient à cœur : les grands parents pourront ainsi parler à leurs petits-enfants, partageant le même rêve, la même flamme dans les yeux.

Mais quel est ce personnage qui vient troubler ce moment ? Qui est ce pauvre hère, sale et vulgaire, un peu fou, avec son œil bandé ? Il a les épaules voûtées, il semble porter un fardeau bien lourd et sans âge... C'est ainsi que le spectacle commence, au milieu des gens, puisque l'on s'adresse à eux.

LÉGENDES propose un spectacle chevaleresque, narratif mais également interactif :

· Avec le lieu d'une part. Ce spectacle est calibré pour se diffuser dans le patrimoine historique de moyenne à petite envergure, en extérieur. Les seuls éléments de décors

ajoutés sont là pour marquer les épisodes du temps qui passe, sans transgresser ou agresser le lieu. Les éléments de scénographie permettent ainsi de camoufler les effets de pyrotechnie légère (feu froid), de lumières ou sonores.

· Avec le public d'autre part, avec de la participation prévue de personnes du public et du personnage narrateur avec le public.

Des vikings à Bayard, en passant par Saint Georges, Roland et l'évident Roi Arthur : les péripéties de ce narrateur venu de la nuit des temps, sur terre non par choix mais bien par erreur, nous ramène ces Légendes à portée humaine, palpable. Le spectacle nous explique comment on cultive l'Imaginaire mythologique et qu'au cours du Moyen-Âge, le monothéisme ramène l'Homme au centre de tout, qu'il cherche à s'élever au rang de chevalier, et même de Légende. Mais il aura toujours besoin tout de même, pour cela, d'un peu de mystère et de mysticisme. C'est là qu'elles prennent place, ces fameuses épées des Légendes. Et c'est par elles que ces héroïnes et héros nous font rêver depuis plus de mille ans au travers des générations.

Odin, « Celui Qui Marche Parmi Les Hommes », autrefois « Père De Toutes Choses », nous rappelle qu'il croyait avant tout en nous, les humains, pour sauver le Monde et qu'il n'a cessé de le faire malgré les échecs successifs: devenu Merlin, puis simple humain, il est aujourd'hui oublié de tous, remplacé. Mais il se tient toujours là, bizarre et toutefois bienveillant, toujours croyant en ces valeurs fondamentales qu'il voit nous... et c'est là tout le message de **LÉGENDES**, au-delà des épées flamboyantes et armures chevaleresques: quelque part, en chacun, sommeille un chevalier ou une chevaleresse, en quête de sa propre Légende.

Damien HUMBERT
Auteur et co-metteur en scène

QUI SOMMES-NOUS ?

Estocade est un concept longtemps mûri dans l'esprit de Jean-Noël Hautefaye, maître d'armes et cuisinier. À l'entendre ainsi, on aurait pu imaginer un restaurant basé sur l'escrime, avec des fleurets accrochés aux murs et des trophées exposés ici et là dans la grande salle. Mais non. Jean-Noël Hautefaye est décidément plus maître d'armes que cuisinier. Après avoir pratiqué les sports de lames depuis l'enfance et avoir décidé d'en faire son métier, il se passionne pour une discipline connexe : l'escrime artistique ou « l'art de faire semblant de se battre ». Il roula sa bosse dans cet univers haut en couleurs et, au fur et à mesure des spectacles dans lequel il se produisit, il songea qu'il serait avisé, et d'une, de produire ses propres idées et, de deux, de travailler avec des acteurs professionnels.

En effet, l'escrime de spectacle alliant combat et théâtre, il fit rapidement le constat que les pratiquants de cette discipline se formaient surtout sur la partie combat, délaissant le théâtre, ce qui donne malheureusement souvent de piètres résultats niveau comédie. C'est ainsi qu'après un coup de fil et deux pintes de bières, il réussit (facilement) à me convaincre de lancer ce projet et d'en assumer à l'époque, la présidence. Son épouse devint trésorière et ainsi naquit la Compagnie Estocade !

Petit à petit, divers comédiens et comédiennes venus de tous horizons passèrent les portes de la salle d'armes et bientôt, après un entraînement intensif, ils furent prêts à manier verbe et épée de concert.

Ce fut d'abord le château de Fontainebleau qui nous ouvrit ses portes, afin de mettre en valeur cet écrin magnifique. Puis, la ville de Melun nous demanda d'y animer ses événements. Ce fut, ensuite, le château de Couches en Bourgogne puis encore le château de Blandy-les-Tours et ceux de Chantilly et Versailles. Et je ne vous parle pas des duels au sabre-laser pour illuminer naguère la sortie des derniers chapitres d'une célèbre saga spatiale se déroulant dans une galaxie lointaine, très lointaine...

Depuis plus de huit ans, la Compagnie Estocade ne cesse de grandir, en expérience, en ambition et dans l'envie de mettre en œuvre de nouveaux projets. *LÉGENDES* est de ceux-là. »

Nicolas BRETON
Secrétaire général de la Compagnie

FICHES PERSONNAGES

1^{er} Tableau : Brunhilde et Siegfried (Balmung)

Óðin

Dieu. Le Père de Toute Chose, maître du temps et de la connaissance... en perte de vitesse, qui survécute au Ragnarök, et qui erre désormais sur terre comme le Vagabond, le Marcheur parmi les Hommes. Au début, il est vieux, sale et grossier. Il reprend contenance à la mort de Gunnar et reprend possession de Gungnir, la lance enchantée forgée par les Nains, et revêt son armure. Il induira le sommeil de Brunhilde, par le sortilège du Cercle de Feu, et appellera les sinistres morts du Niflheim pour veiller sur sa fille endormie. Personnage central du spectacle, il deviendra au fil des tableaux suivants l'enchanteur Merlin puis le Vagabond.



GUNNAR

Guerrier viking par excellence, berserker promis par les Nornes à un avenir guerrier hors du commun qui pourrait l'amener à défier les dieux...

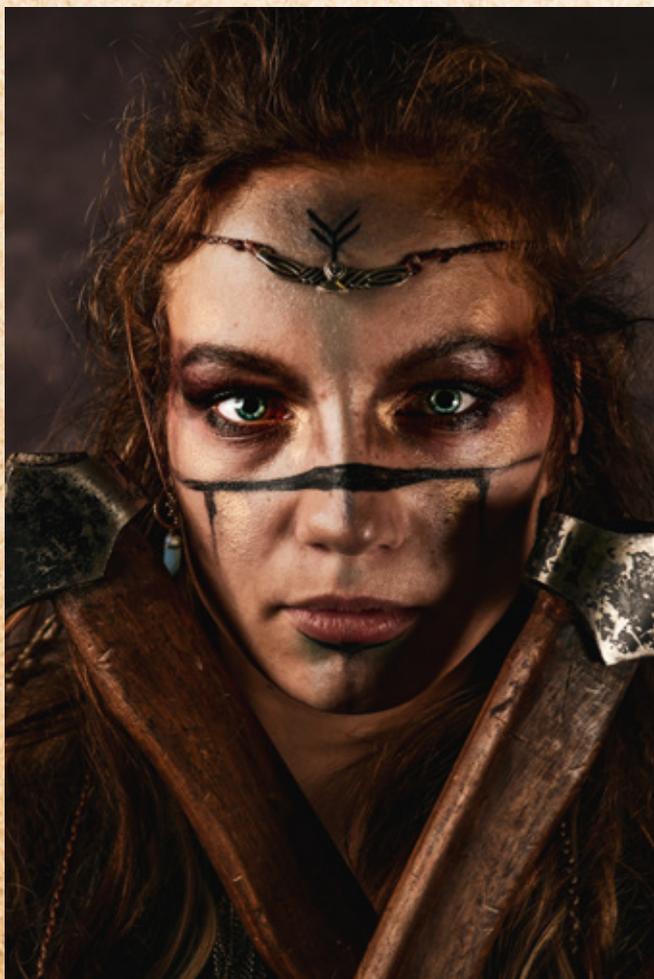
Vêtu en viking classique : pantalon, bandes molletières, ceinture et brigandine de cuir, tunique, colletin à fourrure et casque à nasal. Armé d'un bouclier sanglé au dos, épée viking au fourreau, hache danoise à deux mains.



BRUNHILDE

Jeune valkyrie, fille d'Odin et donc déesse Ases. Impertinente, affrontera Gunnar et mettra un terme à son destin funeste en affrontant ainsi directement les plans d'avenir d'Odin. Mais en agissant ainsi, Brunhilde risque de déclencher le Ragnarök en contrariant les Nornes... En punition de ses actes, Odin la plongera dans un sommeil éternel et plantera son épée, Gram (Balmung dans la tétralogie des Nibelungen de Wagner), dans le tronc d'Yggdrasil, l'arbre qui maintient l'univers. Seul un guerrier valeureux, prêt à l'ultime don de soi, pourra arracher l'épée du tronc d'Yggdrasil...et Brunhilde de son sommeil.

Habillée en tenue de guerrière, tissus, cuirs et fourrures. Coiffée de longues nattes, arborant des tatouages faciaux. Couleurs noire et bleue (charron ou minuit) dominantes. Elle est armée de haches courtes, l'épée Gram au fourreau et son bouclier sanglé dans le dos.



SIEGFRIED

Le héros de l'humanité qui va se montrer digne de défier les Dieux. Reconnu comme méritant leurs pouvoirs, lors du combat contre les guerriers du Niflheim, Siegfried s'empare de Balmung, l'épée d'Odin plantée dans le tronc d'Yggdrasil. Mais il va s'épuiser au combat contre ces guerriers immortels et malgré le réveil de Brunhilde, il trouvera le repos éternel : les portes du Valhalla s'ouvriront au fur et à mesure que les coups de haches et de boucliers lui entament les chairs...

Tunique viking longue à manches courtes, bracelets de force et large ceinture de cuir, pantalon et bandes molletières sur bottine en cuir, il porte la couronne de cuir et métal de son clan. Armé d'un bouclier typique, rond, avec des runes peintes, il retire Balmung de l'écorce d'Yggdrasil, rompant le sort d'Odin.



GUERRIERS MORTS DU NIFLHEIM

Ils sont les guerriers sans visage qu' Odin réveille pour former la Chasse Sauvage, tandis qu'il monte son cheval à huit jambes Sleipnir pour parcourir le ciel à l'affût des âmes moribondes errantes sur Terre.

Guerriers noirs et sans âmes, ils renaissent après chaque mort au combat, inlassablement.

Casqués, visages masqués. Fourrure, brigandine, mailles, chaussures noir/marron foncé. Armés de bouclier et de hache courte.



2^e Tableau : St Georges et le dragon
(Ascalon)

DRAGON

LA PRINCESSE

Un membre du public adulte, si possible masculin et barbu.

GEORGES DE LYDDA

Chevalier dont l'image est le preux chevalier par excellence, souvent représenté en armure complète du XV^e au XVII^e siècle dans les tableaux de la Renaissance. Pendant de Saint Michel, il est cependant un martyr chrétien et non un Archange.

Georges de Lydda (en Cappadoce) est un ancien soldat romain converti au catholicisme, chevalier dans l'âme. C'est lors de sa quête en Libye qu'il croise la route de la princesse de Silène s'en allant vers son sort : être dévorée par le dragon qui hante les plaines environnantes.

Il entreprend de la sauver en affrontant lui-même le monstre, armé de sa lance Ascalon qui se brisera sur la carapace d'écailles, mais il tuera néanmoins la bête. D'autres versions de l'histoire disent qu'il affronte le dragon avec l'épée Ascalon et que, blessé, le dragon se laissera passer au cou la ceinture de cuir de la princesse qui domptera l'animal... Dans ce tableau, le dragon mourra sous les coups de l'épée de Georges, renommée Ascalon certainement par confusion.

Armé de pied en cap : Heaume sur la tête, colletin de maille, tabard de blanc et de gueule reprenant ses armoiries en croix. Son haubert de mail lui donne une stature typique plus proche de la réalité de l'armement des chevaliers d'alors, jusqu'aux croisades. Son grand bouclier normand en amande arbore sa croix, il est ceint d'une épée.



Les textes annoncent parfois une tarasque, les gravures et peintures une vouivre. Nous nous inspirons de la vouivre (ou Wyvern) dragon ailé au corps sinueux munis de deux uniques pattes arrière et d'une queue barbelée. Ce dragon empoisonne l'air de son haleine et crache le feu. Pour le calmer, les villageois lui offrent une vierge tirée au sort parmi les jeunes filles du pays. Mais vient le tour de la princesse qui ne peut se défaire de son sort...

Le dragon est joué par une comédienne danseuse, montée sur échasses pour accentuer sa taille et sa bestialité. Le costume est composé comme une armure de cuir figurant les écailles noires de la bête et la tête est figurée par un masque "draconique". Enfin, des ailes articulées, animées par les bras de la comédienne et une queue mécanique complètent la silhouette reptilienne.

Nota : nous réfléchissons encore à installer un système fumigène dans le masque du dragon pour figurer l'haleine empoisonnée.



MERLIN

Druide divin, il maîtrise la métamorphose, joue avec le temps, les astres et les éléments... exactement comme Odin. Outre qu'il soit fils d'une pucelle et d'un démon, il est aussi celui qui a favorisé la naissance d'Arthur et guidé sa destinée. Il montre un vif attachement à Viviane, dont on a coutume de faire aussi la divinité Nimué ou la Dame du Lac, selon les auteurs. Merlin, magicien qui évoquera ici le Gandalf le gris de J.R.R Tolkien (ce dernier s'étant inspiré d'Odin pour créer son personnage) dans un premier temps, est en fait Odin, prisonnier sur Terre, retiré du Monde, vivant parmi les hommes. Il est armé d'un bâton (sa lance Gugnir, brisée), concentrant son pouvoir sur le temps.

Merlin est affublé de sa robe de mage en tissu épais, sa cape bleue et une fourrure aux épaules. Habit simple pour un mage proche de la nature, il se balade avec un bâton prenant toute forme: ce sont les vestiges de sa lance brisée quand il s'appelait encore Odin...



ARTHUR

Jeune paladin innocent, subissant sa destinée, il n'en reste pas moins un futur roi empli de bonne volonté et de principes. C'est grâce à cela qu'il ôtera l'épée Balmung (version 1 de Excalibur, hommage ici aux diverses versions du cycle arthurien) du rocher, qui s'embrasera, reconnaissant sa destinée divine ! La Dame du Lac viendra alors lui apporter Excalibur, ce dernier s'étant montré digne de manier une épée forgée par les dieux...

Arthur est en simple broigne de cuir, gants, tunique, pantalon et chaussures médiévales lors de la première partie de ce tableau. Contre Mordred, il aura une maille, un haubert, des gantelets et bouclier normand à l'effigie du dragon, son emblème.



MORDRED

Ancien chevalier de la Table Ronde, Mordred profite de l'absence du Roi pour usurper son trône. Outre le fait qu'il tue lâchement d'autres chevaliers partant en quête du Graal, il n'a de cesse que de vouloir la mort de son père et n'est pas digne du rang de chevalier. Il sera, ici, le jouet de sa mère, Morgane, qui, défaite par Merlin et Viviane, transmettra à son fils la mission de ramener l'équilibre naturel des choses en tuant Arthur durant la bataille de Camlann, lors d'un duel parricide.

Armé de cuir, en costume sombre, il manie redoutablement deux saxes empoisonnés et ensorcelés pour l'occasion.

VIVIANE, DAME DU LAC

L'elfe sylvestre par excellence dans son image, nous rendons ici hommage à l'univers de Tolkien autant qu'à celui de Chrétien de Troyes. Elle a la sagesse que Merlin ne possède pas et un aspect presque maternel pour Arthur. Créature aérienne et aquatique, elle maîtrise l'eau dans tous ses états. Elle est l'exact opposé de la maléfique Morgane.

Elle est vêtue d'une robe longue blanche à galons bleu et or. Elle porte à la ceinture une épée "elfique".



MORGANE

Personnage complexe de la légende arthurienne, elle souffre d'une double image, tantôt bénéfique, tantôt maléfique. Ce dernier pan de personnalité est plus populairement connu. Elle a officiellement un fils, Yvain (ou Owain selon les auteurs), et serait la mère de Mordred, ce qui fait donc de lui le fils incestueux d'Arthur, puisqu'elle est, de source sûre cette fois, sa demi-sœur par sa mère. Avide de pouvoir, Némésis parfaite de la Dame du Lac, elle se mesure à Merlin (Odin) assez souvent et brutalement dans le but de lutter contre ses actions qui agissent sur le court du temps. On lui donne le rôle de la méchante donc, mais elle a aussi le rôle nécessaire de contrepoids d'Odin/Merlin, qui abuse de ses pouvoirs.

Elle sera l'image commune de la sorcière, noire et arachnéenne, armée d'un saxe (couteau long) et de la fameuse baguette magique avec laquelle elle lance de redoutables sortilèges de feu.



VASCONS

Guerriers petits, agiles et féroces, ils agissent de manière coordonnées ayant la large maîtrise du terrain.

Guerriers redoutables, ancêtres des Basques, ils combattent en tenue sombre, tabard rouge et vert, protégés par des brigandines noires et des targes ainsi que de casques simples et camails, armés d'épée à une main.

ROLAND

Roland le preux, neveu de Charlemagne et préfet de la Marche de Bretagne. Toujours accompagné de Durandal, son épée indestructible, et de son olifant. Il défend l'arrière garde de l'armée de Charlemagne, de retour d'une bataille en Hispanie, mais les Vascons, alertés du trajet de l'armée franque par le traître Ganelon, attaquent au col de Roncevaux, dans l'actuel Pays basque, à la frontière espagnole. Il sera submergé par les Vascons et mourra non sans avoir cherché à briser Durandal sur les parois de la montagne qui se sépare en deux dans un grand fracas, créant ainsi la fameuse "brèche de Roland". Dans une dernière tentative d'appeler son oncle en renfort, il souffle dans son olifant et meurt en ce faisant.

Armé de maille et d'un gambison, vêtu d'un tabard blanc parti d'azur, d'un casque à nasal, d'un bouclier normand, de sa épée Durandal et de son olifant.

OLIVIER

Compagnon d'armes de Roland, armé de son épée légendaire « Chanteclair ». Il livrera combat auprès de son ami jusqu'au bout, le suppliant de rappeler de son olifant le Roi Charlemagne, pour venir à leur rescousse : mais le piège Vascon, dans ce goulet pyrénéen, empêche toute manœuvre de troupe. Olivier croulera sous les coups Vascons, juste avant son ami Roland.

Il sera lui aussi « gambisonné », protégé d'un haubert, vêtu d'un tabard blanc parti de gueule, portant une couronne sur son camail et portera un grand bouclier normand.



ARTHUR

Au début de la scène, le personnage est encapuchonné au milieu de la scène, et les chevalier vont se confronter à ce mythe au fur et à mesure qu'il se dévoile.

Armé d'Excalibur, Arthur sera protégé d'un écu au dragon, son symbole, de gambison simple, rehaussé d'un tabard blanc et or. Il portera la couronne façon celte, autour du front.

PERRETTE DE LA RIVIÈRE

Au début du XV^e siècle, elle est l'épouse d'un chevalier qui meurt à la bataille d'Azincourt. Seule pour gérer le château de la Roche Guyon assiégé par des traîtres à la couronne, elle prend les armes et la direction des hommes de son défunt mari. Avec bravoure et malgré une opposition forte, elle ne succombe pas aux menaces et propositions adverses. Elle retrouve le Roi à Bourges, puis escorte sur les routes de France Marguerite d'Ecosse venue épouser le dauphin. Elle est une des seules femmes nommée capitaine et elle sera même chargée de la garde de Corbeil.

Tenue d'homme pour la Dame de la Rivière, au tabard bleu, et aux armes de sa famille. Elle porte brigandine, bras et gant d'acier, avec les jambières assorties. L'épée et l'écu sont ses armes. Figure XV^e par excellence en modèle d'armure de combat à pied.

BERTRAND DU GUESCLIN

Plutôt petit et mal fait, Bertrand Du Guesclin va pourtant illuminer de ses faits d'armes, en tournoi comme sur le champ de bataille. Né au XIV^e siècle, de petite noblesse, il se forgera lui-même son parcours de chevalier exemplaire, en devenant l'un des plus grands de l'Histoire, vouant sa vie à la cause humaine, protégeant les plus faibles autant que son Roi.

Bertrand du Guesclin porte la broigne de ses débuts de chevaliers : une simple brigandine, et quelques pièces simples: gantelets et spallières, un gorgerin et des jambières métalliques. L'épée et l'écu qu'il portent représentent ses armes, repris par son tabard.

JULIENNE DU GUESCLIN

Un autre exemple de chevaleresse du XIVE siècle. Elle est bien la sœur de Bertrand, parti en campagne en lui confiant le château de Pontorson comme refuge et la protection de sa femme. Une nuit de 1363, les Anglais tente une percée du château : Julienne endosse une des armures de son frère et sur le chemin de ronde, met en déroute les échelle anglaise chargées de soldats anglais. Elle poursuit les fuyards, coincés par un retour de l'armée de son frère. Les Anglais, déroutés et paniqués d'être coincés en tenaille par deux chevaliers Du Guesclin, seront rapidement battus et leur capitaine fait prisonnier.

Julienne porte brigandine, camail et protections métal aux jambes. L'épée et l'écu de famille complètent son ensemble.

PIERRE TERRAIL DE BAYARD

Le fameux chevalier sans peur et sans reproche! Grand héros des guerres d'Italie du XVI^e siècle, il incarne le parfait chevalier. Ses compagnons d'armes sont Soffrey Alleman, son cousin, dit le capitaine Molard, et François de Daillon, seigneur de la Crotte, morts à Ravenne tous deux. Bayard, le soir de la victoire de Marignan, adoubera le Roi François I^{er} en personne : on ne peut plus bel éloge et distinction ! La mort de Bayard, d'un coup d'escopette dans le dos en 1524, sonnera le lent déclin de la chevalerie du Moyen-Âge.

Bayard porte l'épée à deux mains, et l'armure de plaques typique du XVI^e siècle. Modèle italien.



L'ÉQUIPE DE CRÉATION

LES ARTISTES

DAMIEN HUMBERT

Auteur, co-metteur en scène et comédien

Damien Humbert a étudié le théâtre dès son plus jeune âge et a intégré rapidement plusieurs troupes de théâtre amateur de sa région natale, le Nord de la France. Diplômé du Cours Florent, il s'est consacré pour un temps à l'écriture et à la réalisation de courts-métrages avant de revenir au spectacle vivant. Il a joué notamment dans *Forêts* de Wajdi Mouawad, dans une mise en scène d'Alexandra Marcovici. En 2014, il a participé à la création du collectif « Les Affreux » pour lequel il compose et joue plusieurs créations de théâtre immersif. Damien pratique les arts martiaux, et il met ses capacités à profit à l'occasion de différents tournages de courts-métrages et sur scène. C'est par ce biais qu'il a fait la rencontre de la Compagnie Estocade, qu'il a rejoint en 2017. Il est l'auteur et metteur en scène du spectacle « Le Château des Damnés », produit par la Compagnie Estocade.

Rôles : Odin - Merlin - le Vagabond



JÉRÉMIE

DELABOUDINIÈRE

Co-metteur en scène, comédien-cascadeur

Comédien professionnel depuis plus de quinze ans, Jérémie a travaillé dans de multiples domaines d'applications de son métier d'artiste-interprète. Du spectacle immersif (*le Manoir de Paris*) jusqu'à la "motion capture", il a mis un point d'honneur à placer le travail du corps en avant. Artiste martial confirmé (haut niveau en taekwondo et en haidong gumdo, l'escrime au sabre coréen), il s'est perfectionné dans le domaine de la cascade physique et de la chorégraphie de combat, armé ou non, une autre forme de dialogue scénique, domaine dans lequel il forme avec plaisir des comédiens et des artistes de tous horizons. Il est également metteur en scène et directeur d'acteurs.

Rôles : Gunnar - Georges de Lydda
- Arthur - Roland



SOPHIE DELCOUR

Comédienne-cascadeuse

Sophie se forme au cours d'art dramatique Peyran Lacroix, où elle apprend les techniques Meisner et Stanislavski, ainsi que l'art du clown. Elle évolue depuis 16 ans au théâtre dans des rôles classiques, contemporains et dans le théâtre d'entreprise. Elle continue de se former aux techniques du cinéma dans des ateliers avec des directeurs de castings et réalisateurs. Elle a également une formation en cascade physique (chutes, combat pied-poing), lui ayant permis d'interpréter des rôles physiques dans plusieurs parcs d'attraction, notamment Nebula dans le show Marvel à Disneyland Paris. Elle se spécialise dans l'escrime scénique et intègre la compagnie Estocade. Sophie évolue également dans le milieu horrifique. Elle a joué plusieurs monstres au Manoir de Paris avec des costumes et masques imposants. Dernièrement, elle a été cascadeuse physique dans le film d'horreur The Substance au côté de Demi Moore.

Rôles : un guerrier du Niflheim - Morgane
- un Vascon - Perrette De La Rivière



AUDREY GOLAY

Comédienne-cascadeuse

Passionnée par le self-défense et les sports de combats, c'est tout naturellement que le métier de cascadeuse s'est présenté à elle. Formée au Campus Université Cascade (1^{er} meilleur étudiant de la session avril 2016), elle sévit d'abord dans le monde du spectacle : le Cirque du Soleil, à Las Vegas, ainsi que dans divers parcs d'attraction. Depuis quelques années, elle a aussi acquis une belle expérience dans le milieu du cinéma et de la motion capture.

Rôles : un guerrier du Niflheim - Dame du Lac - un Vascon - Julienne du Guesclin



LEONA LEP

Comédienne-cascadeuse

Leona est plongée très jeune dans le monde du théâtre et de l'équitation. Très vite, elle en fait des loisirs en parallèle de l'école et, dès le lycée, elle intègre le Conservatoire à Rayonnement Départemental de Saint-Germain-en-Laye où elle y suit un cursus d'art dramatique qui la mènera jusqu'à un Diplôme d'Études Théâtrales, six ans plus tard, en jeu de l'acteur et en mise en scène, ainsi qu'une formation en chant lyrique.

Après le lycée, elle se consacre à une formation en danse classique, contemporaine et claquettes à l'École de Danse du Marais.

Elle se forme professionnellement à l'école Jean Périmony (elle intègre directement en 2^e année sur audition) avec plusieurs représentations dans les théâtres parisiens.

En 2020 elle intègre la compagnie Estocade et enchaîne les représentations en tous genres, elle passe même un diplôme d'Éducatrice Fédérale en Escrime Artistique

Depuis 2022, Leona développe ses compétences vers les cascades physiques, notamment en combat scénique.

Rôles : Brunhilde - le Dragon - Un Vascon
- Bertrand Du Guesclin



LES TECHNICIENS / BACKSTAGE



Jean-Noël HAUTEFAYE

Producteur
Maître d'Armes
Chorégraphe des combats

Sarah BAHBOUCHE

Costumière

Arthur BAUDET

Costumier

Arthur WANEUKEM

Compositeur

Laure MIRROIR

Scénographe

Patrick LEPAGNOT

Régie son et lumière

Jeff JARRY

Magicien
Artificier créateur
Formateur des effets

Eline LEPOUTRE

Photographe

JOHN Photography

Photographe

Maud CHALMEL

Illustratrice
Graphiste
Photographe

Jeanne SCHNEIDER

Maquillage

LES EFFETS VISUELS

1^{er} Tableau : BRUNHILDE

Côté Jardin : un quart avant de drakkar, qui arrive accompagné fumée lourde sortant du niveau de ligne de flottaison pour signifier une mer de glace mystique. Le drakkar sort de derrière le décor principal au milieu et fond de l'espace scénique.

Tête de dragon du drakkar qui crache de la fumée lourde, œil rouge luminescent, symbolisant Fafnir, le dragon de la saga.

Cercle de feu dans des braseros (4) en fond de scène, autour de l'autel de Brunhilde. Flammes bleues de 50 cm de haut à déclenchement à distance (régie), et d'une durée de 2 minutes 30 environ... Brunhilde l'éteint (éteindre à distance aussi avec des clapets depuis la régie) en se réveillant et se levant, à la mort de Sigurd et des guerriers noirs du Niflheim.



2^e Tableau :

SAINTE GEORGES ET LE DRAGON

Structure de fond centrale en bois avec flambeaux, symbolisant un château ou une grotte selon les pans de tissus peints qui le recouvre, avec une entrée centrale.

Jets de flammes accompagnés de cri de dragon avant l'arrivée du personnage costumé
Morceaux de squelettes, perruques et lambeaux...

3^e tableau :

ARTHUR ET EXCALIBUR

Arthur retire l'épée du rocher, elle s'enflamme
Combat merlin, Dame du Lac et Morgane : les trois magiciens ont leur propre élément.
Boules de feu jaillissant de la baguette de Morgane (coton flash) ; effet de fumée lourde sortant des mains pour la dame du lac, éclairs et gerbes de feu bleu pour Merlin depuis son bâton : effet de neige final pour figer Morgane.

4^e Tableau :

ROLAND ET CHARLEMAGNE CONTRE LES VASCONS

Pour signifier l'ambiance froide et le piège, les Vascons sortent d'un paysage montagneux à Cour, avec écran de fumée lourde au sol.

5^e tableau :

DES CHEVALIERS QUI ONT FAIT LES LÉGENDES...

Un travail de couleurs élémentaire pour rappeler les éléments de la nature, composant la pierre philosophale ou le Graal, référence à la magie ou sorcellerie : chaque chevalier entrant en scène sur le récit de ses faits d'armes affrontera un personnage encapuchonné qui se dévoilera peu à peu (Roi Arthur adulte) dans la symbolique de se confronter au mythe.

En gagnant son emplacement, un éclairage de couleur reprend ses éléments de costumes/héraldique, ainsi qu'un élément :

· Bayard le Rouge, signe du feu de la guerre, qui l'a bien connu, et même tué (par arme à feu).

· Le vert pour Bertrand Du Guesclin, le vert de Brocéliande, où il sauva le roi Charles par deux fois, qui lui donnera son surnom de Dogue de Brocéliande

· Le Blanc pour Julienne Du Guesclin. Le blanc de la pureté de l'air, pour celle qui va tempêter sur les Anglais, et entrer dans les Ordres ensuite, baptisée à nouveau en entrant dans les ordres, devenant abbesse de Saint Georges de Rennes.

· Le bleu pour Perrette de la Rivière. Il évoque naturellement son nom, mais c'est aussi la couleur de la royauté, qu'elle ne trahira jamais, fidèle à ses valeurs.

· Le jaune/doré, pour Arthur. Couleur divine, couleur des rois et de la magie.



Un décor articulé, mobile et évolutif avec les tableaux, qui intègre et masque aussi les systèmes des différents effets :

· Fumée lourde pour créer du brouillard au sol ou dans l'air (Drakkar, dragon et tableau 4)

· Effets lumineux avec la régie, améliorés par la fumée en suspension

· Effets sonores

· Effet boule de feu avec coton flash (Morgane)

· Effet de fumée opaque (Dame du Lac)

· Boules de feu froid lancées par Merlin (courte portée, timing géré, feu froid)

· Effet de flammes de couleur dans des braseros hors sol

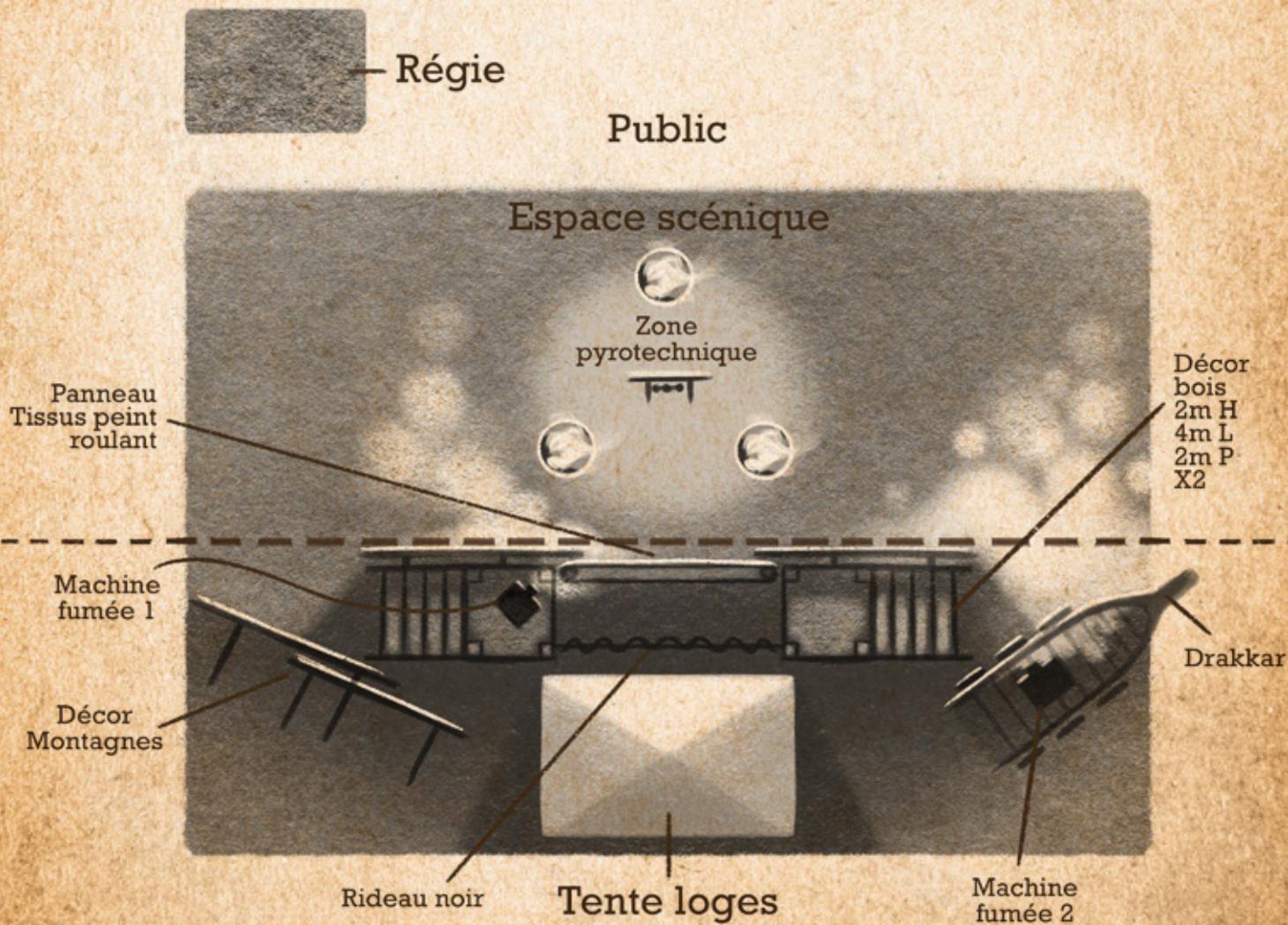
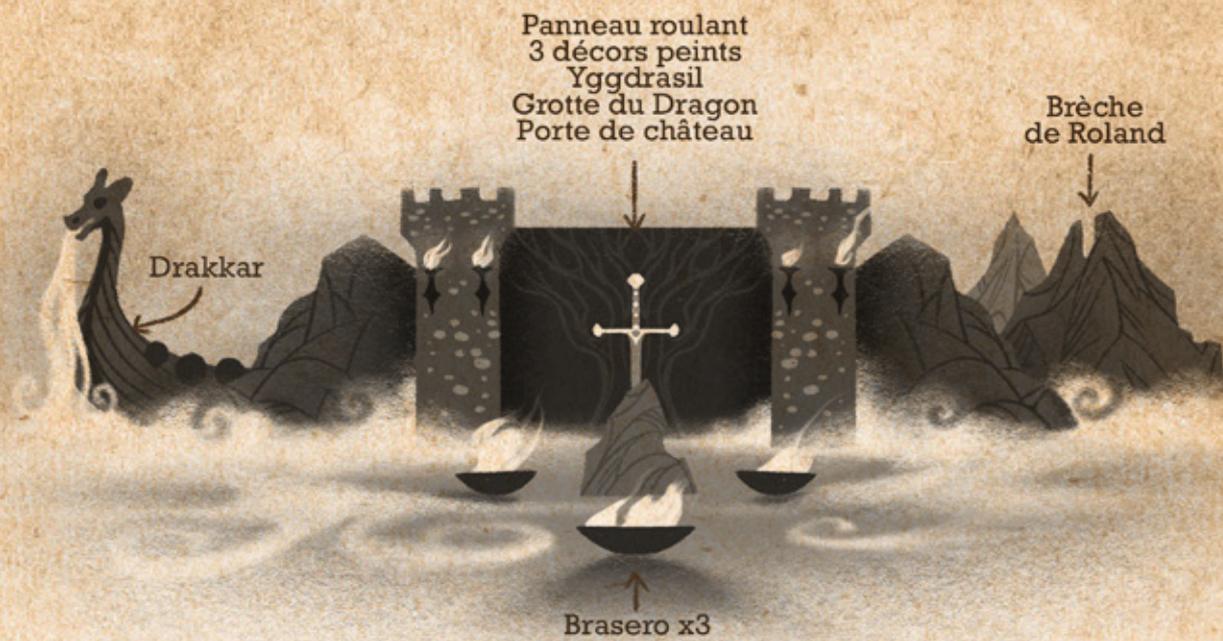
· Cartouche des flammes (Dragon) annonçant l'arrivée du dragon (jet de courte durée, belle amplitude, pas de haute température)

· Rideau de feu type fontaine romaine

· Effet de neige tombante depuis le bâton de Merlin

· Epée enflammée (Excalibur)

Tous ces effets sont sans aucun danger pour le public et les comédiens et sont gérés par un ingénieur et un artificier en amont, certificats à l'appui.



ON S'ADAPTE À VOTRE LIEU

LÉGENDES est un spectacle narratif. Une cour pouvant servir d'espace scénique de 10 mètres de large par 8 de profondeur + 4 mètres derrière pour accueillir décor, tentes et quelques machines légères convient parfaitement.

Selon la météo, le public s'assoit à même le sol. L'ambiance, empreinte de mystères et de magie, du spectacle **LÉGENDES** est évidemment mise en valeur en spectacle nocturne. Les éclairages sont alors à prévoir, montés sur des mâts dédiés et sécurisés.

Une distance de sécurité est à prévoir et le scénario présente des effets techniques basés sur de la pyrotechnie à base de feu « froid », il est donc conseillé de ne pas être dans un espace inflammable et de protéger les éléments sensibles, même si le risque est très réduit. Une zone de sécurité avec le public est prévue : les comédiens et cascadeurs d'Estocade maniant des armes, les 8 mètres de profondeur de scène servent aussi à sécuriser les spectateurs.

Avec 1h30 de spectacle, pour un public familial, nous conseillons une jauge de 400 places minimum.

Le temps de montage du décor et machinerie peut prendre une demi-journée, les essais sonores et les répétitions une deuxième. Le démontage prend une demi-journée.

Un réseau électrique fiable est demandé : son, lumières et effets sont canalisés en régie, que nous fournissons. L'idéal est qu'elle soit située à l'abri des intempéries et à vue de la scène pour la bonne gestion du spectacle.



DES ACTIONS DE MÉDIATION

L'intérêt de *LÉGENDES* réside aussi dans ses possibilités pédagogiques : il permet de découvrir le patrimoine autrement, d'attirer un public intergénérationnel et international grâce à son côté visuel.

Nos sources d'inspiration, nous les tenons à disposition des enseignants, centres de loisirs, municipalité. Le livre doré de Voragine, le cycle Arthurien de Chrétien de Troyes ou Geoffroy de Monmouth, la mythologie scandinave, la Chanson de Roland : autant de portes à ouvrir ou redécouvrir.



Ainsi, en lien avec les établissements scolaires, centres de loisirs, EHPAD ou autre entreprises, nous proposons en plus et autour du spectacle, des actions de médiation telles que :

- Atelier armes et armures
- Atelier « escrime » médiévale supervisée par un maître d'armes Diplômé d'État
- Atelier combat scénique (avec cascadeurs professionnels)
- Atelier héraldique
- Atelier calligraphie/enluminure
- Atelier travail du cuir
- Atelier gastronomie médiévale
- Atelier herboristerie
- Atelier chant et danse pour les plus jeunes ou moins jeunes...

En somme, de quoi se plonger complètement dans cet univers, en repartant avec le sourire et souvent avec un petit souvenir.

Le détail des ateliers pédagogiques se trouve ici : <https://www.estocade.org/ateliers>





DES MOYENS FINANCIERS

Nous souhaitons diffuser *LÉGENDES* en cession ou co-réalisation, avec un minimum garanti pour la compagnie.

Encore à l'étape de production, nous recherchons activement des coproductions et co-réalisation ainsi que des préachats.

La mise à disposition d'espace simple avec la billetterie assumée par la Compagnie Estocade peut toutefois se négocier au cas par cas, mais restera plutôt marginal, du fait de l'ampleur du spectacle qui demande une gestion interne conséquente afin de vous servir la meilleure production possible.

Le minimum garanti pour la compagnie sera de 4400€ en cas de co-réalisation, la cession étant estimée à 5500€. Ces prix s'entendent hors VHR et transport décor.

NOS PARTENAIRES



CONTACT

Compagnie ESTOCADE
18 rue Saint Liesne 77000 Melun
www.estocade.org
estocade.escrime@gmail.com
06.22.57.99.09

Siret 82300373600027
Licence spectacle 2-1104990